

УДК 130.2

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2021.2.12>**Соляник Світлана Федорівна**

кандидат філософських наук,  
доцент кафедри іноземних мов та соціально-гуманітарних дисциплін  
Київського інституту інтелектуальної власності та права  
Національного університету «Одеська юридична академія»  
вул. Харківське шосе, 210, Київ, Україна  
orcid.org/0000-0002-5183-2152

## ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

У статті розглянуто вплив феномену «віртуальна реальність» на культуру в рамках інформаційного суспільства. Відзначено, що сучасний розвиток науки та техніки сприяв появі та розповсюдженню таких нових явищ, як віртуальний простір та віртуальна реальність, рівень яких стрімко зріс в умовах глобального цифрового мультикультурного світу. Сьогодні для все більшої кількості людей віртуальний простір та віртуальна реальність стають важливішими і більш значущими, ніж фізичний (реальний) простір та фізична реальність. Указане стосується не лише окремих людей, а й суспільства та держав у цілому. Також наголошено, що сучасними акторами у глобальному віртуальному просторі стають практично всі ті, хто є комунікантами у соціальних мережах та соціальних медіа і мають відповідний доступ до мережі Інтернет. З'ясовано, що структура та ієрархія соціальних мереж є досить розгалуженими, а тому там можна знайти однодумців з усього світу і комунікувати лише з ними. Це зводить нанівець традиційні політичні дебати та традиційний суспільно-політичний діалог, адже при цьому втрачається такий важливий соціально-суспільний політичний аспект, як аргументативний діалог на рівні всього суспільства для вироблення консенсусного рішення глобальних проблем, які постають перед людством. Окрім того, рівень ідентичності та ідентифікації комунікацій у віртуальному просторі (соціальних мережах та соціальних медіа) залежить від морально-етичного виховання та культури комунікантів, адже головними проблемами віртуальних комунікацій є неможливість споглядати за вербальною та невербальною поведінкою співрозмовника в реальному часі (у режимі онлайн), а також відсутність гарантій, що комунікація ведеться з фізичними комунікантами, а не їхніми образами та/або віртуальними об'єктами (віртуальними симулякрами). Також сучасні технології створили такі програми, коли машини (боти) ведуть комунікації від імені людини. Окрім того, виставлення напоказ на сторінках соціальних мереж свого особистого життя (іноді не досить реального і правдивого) робить людину дуже вразливою перед кіберзлочинами та злочинами. Таким чином, встановлено, що феномен віртуальної реальності потребує сучасного ґрунтовного підходу до визначення «правил гри» разом із відповідальністю та чіткого їх дотримання з боку всіх акторів, які є комунікантами у соціальних мережах та соціальних медіа. При цьому вказані «правила гри» повинні базуватися на загальнолюдських морально-етичних нормах, цінностях, культурних нормах тощо.

**Ключові слова:** інформаційне суспільство, глобалізація, мультикультуралізм, віртуальний простір, віртуальна реальність, віртуальні об'єкти, соціокультурний простір, культура, віртуальна культура, людське буття, комуніканти, симулякри, символи.

**Вступ.** Постійний розвиток суспільства впливає на всі сфери суспільства, соціальні процеси та суспільні відносини на рівні «людина – суспільство – влада». Вплив на соціальну та гуманітарну сфери людського буття з боку новітніх чинників (які формують не лише інформаційне суспільство, а й постінформаційний та постеконічний етапи цивілізаційного розвитку суспільства) певною мірою охоплює і питання культури як на особистісному, так і на суспільному рівні. Формування нового дискурсу відносно культури в епоху інформаційного суспільства відбувається в умовах впливу широкого використання новітніх інформаційно-комунікаційних технологій, мереж та комунікаційного обладнання (технологічного

і, найголовніше, кінцевого, яке сьогодні є програмованим) на людину, суспільство та взаємовідносини між ними. Насамперед слід відзначити електронні комунікації (міжнародний електрозв'язок та глобальна мережа передачі даних), цифровізацію інформації та інформаційних і комунікативних процесів, глобалізацію суспільних сфер, процесів та взаємовідносин, а також формування віртуального (кібернетичного) простору, який усе більше домінує над фізичним, що формував традиційний підхід до культури. Сьогодні глобалізаційні процеси та подальше збільшення рівня комунікацій у віртуальному просторі формують новий глобальний життєвий світ та простір, в якому нівельовано такі традиційні особливості, як близьке/далеке. Так, у традиційному суспільстві становлення людини відбувалося переважно на рівні сім'ї, роду, містечка (носило характер «близького»). Стосовно рівня регіону, країни у цілому, то вказаний вплив був досить вибіркоким і стосувався тих, хто їхав навчатися та працювати в інший регіон. Що стосується рівня впливу країн далекого зарубіжжя, то це взагалі носило характер чогось такого далекого та недосяжного для розуміння на побутовому і сімейному рівнях. Поступово транспортні (інфраструктурні) технології та комунікаційні технології в рамках глобалізаційних процесів та процесів широкого використання результатів цифрової та промислової революції почали формувати нову глобальну реальність на умовах мультинаціональності, мультирелігійності та мультикультуралізму. При цьому з'являється запит щодо нових підходів до традиційної культури та її трансформації під впливом сучасних чинників формування соціокультурного простору в умовах подальшого збільшення рівня віртуального простору над фізичним та збільшення присутності у ньому широких верств населення.

Питаннями формування сучасної культури в умовах інформаційного суспільства займалися багато як зарубіжних, так і вітчизняних дослідників, серед яких: О. Барда, П. Бергер, В. Волинець, Я. Зодервіст, О. Прудникова, Г. Сашук, М. Шмиголь, С. Хантингтон, Ю. Юшкевич та ін.

Незважаючи на досить широкий спектр проведених досліджень впливу на культуру інформаційного суспільства такого феномену, як віртуальна реальність, це частиною загальної проблеми, котрій присвячується означена стаття.

**Мета та завдання.** Метою статті є розгляд впливу на культуру інформаційного суспільства такого феномену, як віртуальна реальність.

**Методи дослідження,** використані у процесі написання статті, передбачають застосування загальнонаукових та емпіричних прийомів, що ґрунтуються на системному підході. Окрім цього, у процесі роботи застосовувалися такі загальні методи досліджень, як узагальнення та порівняння. У результаті проведеного аналізу визначено основне коло питань, які виникають у рамках дослідження такого феномену культури інформаційного суспільства, як віртуальна реальність.

**Результати.** Цифрові технології, цифровізація та глобальна мережа передачі даних разом із технологіями фізичного переміщення (швидко на великі дистанції) повністю нівелювали такі чинники, як час та відстань, що у традиційному світі мали велике значення. Сьогодні величезні обсяги інформації можна передати з одного кінця світу в інший у режимі онлайн (практично миттєво). Також у своє розпорядження людина отримала можливість переміщатися на значні відстані за короткий час і практично без підготовки. Сьогодні поїздка з Києва до Вашингтона чи Пекіна займає десятки годин і не вимагає від людини спеціальної підготовки та спорядження. Це відкрило можливості для подальшої глобалізації усіх сфер суспільства, суспільних відносин та процесів. Така відкритість національних кордонів разом із поширенням експансії транснаціональними компаніями призвели до формування нового сучасного відкритого суспільства з широкими можливостями щодо мобільності переміщення. Це стало передумовою появи мультинаціонального, мультикультурного та мультирелігійного соціокультурного простору. Указане суттєво вплинуло на традиційний життєвий світ та людське буття, що призвело до певної трансформації структури та ієрархії цінностей, які формувалися довгий час в умовах патріархального (традиційного) буття переважної кількості населення національних країн, яке досить рідко комунікувало з «великим» зовнішнім світом (за межами району, області), коли для багатьох поїздка в обласний центр уважалася значною подією. Нині вже

нікого не дивує відпочинок у Єгипті та Туреччині чи основне місце роботи у Польщі, Англії чи десь ще. І це все може дозволити людина з будь-якого віддаленого хутірця. Уже стали буденними оголошення про працевлаштування у Польщі, видача віз та страхування у невеличких містечках і навіть у селищах міського типу десь на периферії. Так, сьогодні з Глухова, Путивля (Сумська область) кожного дня їдуть автобуси до Варшави, Познані. Ще якихось п'ять років тому така ситуація була фантастичною, а сьогодні це вже буденність. Завдяки цьому люди не тільки розширили світ життєвий світ та буття, а й змінили свій внутрішній світ, культуру, звичаї, устої, навички та компетентності, соціокультурне середовище у цілому. У таких умовах кардинально розширюються життєвий світ та людське буття починаючи з поїздки до місця своєї нової роботи, навчання, відпочинку та закінчуючи перебуванням у зовсім іншому соціокультурному середовищі.

Наступним важливим чинником трансформацій на соціокультурному та культурному рівнях виступає комерційне впровадження у користування широкими верствами населення сучасних цифрових технологій на базі електронних комунікацій (міжнародний електрозв'язок та Інтернет) та програмованого кінцевого обладнання (смартфони, айфони, ноутбуки, планшети тощо), коли, маючи відповідне обладнання та точку доступу до глобальної мережі передачі даних, людина з найвіддаленішого населеного пункту може комунікувати практично з усім світом, не виходячи з дому.

Представлені вище технологічні та технічні можливості інфраструктури (передусім транспортна, інформаційна) виступили каталізаторами змін традиційної структури суспільства, побудованої за територіальною ознакою, а саме: столиця, обласний центр, розвинутий регіон, провінція (глибинка), віддалені населені пункти. Наведені вище приклади показали, що наявна розвинута інфраструктура (транспортна, інформаційна) практично нівелює чинники відстані та національні кордони, а також традиційний поділ життєвого світу та людського буття на «далеке» та «близьке». Окрім того, мультинаціоналізм, мультикультуралізм та мультирелігійність соціокультурного простору на глобальному рівні почали впливати на культуру на місцевому, регіональному та національному рівнях, результатом цього є формування нової культури (на особистісному, суспільному рівнях), яка вбирає в себе не лише риси інформаційного суспільства, а й наступного – постінформаційного та постеконічного.

Поштовхом для подальшого формування віртуального простору та віртуальної реальності є широке впровадження програм та проектів у рамках «цифрового суспільства» та «цифрової влади», а також наслідки карантинних заходів щодо подолання результатів поширення пандемії коронавірусу (COVID-19), коли значний обсяг комунікацій був переведений у режим онлайн. Так, Ф. Хемміт, досліджуючи питання віртуальної реальності, «вбачає історичні передумови становлення феномена віртуальної реальності в розвитку синтетичних можливостей кіно і кіносимуляторів», коли «саме інтерактивні можливості віртуальної реальності роблять її настільки функціонально значущою» [3, с. 183], адже піонером створення віртуальних образів та поширення їх у маси якраз і був кінематограф, а сучасні цифрові можливості тільки розширили ці можливості (цифрова графіка).

Наступним елементом поширення віртуальної реальності стала цифровізація засобів масової інформації (далі – ЗМІ) та трансформація їх у засоби масової комунікації (далі – ЗМК), коли став можливим зворотний зв'язок і монолог перетворився на діалог, а також перехід ЗМІ та ЗМК у віртуальний простір – Інтернет-мережу, що кардинально розширило можливості віртуалізації простору та реальності завдяки комп'ютерним і цифровим технологіям. У зв'язку із цим «віртуальна реальність» у сучасному суспільстві значною мірою базується на поєднанні комп'ютерного, некомп'ютерного і філософського розуміння віртуальності [5, с. 15].

Своєю чергою, М. Шмиголь та Ю. Юшкевич наголошують на тому, що «віртуальні об'єкти (у тому числі і симулякри) у різних іпостасях завжди були присутні в індивідуальному та соціальному житті», тому «лише зараз вони стають невід'ємними характеристиками, багато в чому визначаючи» сучасний вигляд «інформаційного суспільства, яке створило технічні можливості для активації ресурсів, які раніше не були задіяні в рамках попередньої (модерної) соціокультурної парадигми» [9, с. 214]. Ось чому розгляд впливу феномену віртуальної реальності на

культуру пропонується через призму інформаційно-комунікаційних та комп'ютерних технологій, зважаючи на те, що подальший розвиток цифрових технологій та електронних комунікацій разом з інформатизацією створюють технічно-технологічне підґрунтя для подальшого поширення віртуального (кібернетичного) простору, рівень використання якого все більше зростає порівняно з традиційним фізичним простором, адже «коріння функціональної концепції віртуальної реальності в контексті осмислення перспектив комп'ютерних систем» за Ф. Хеммітоном складаються з того, що «функції комп'ютера здатні кардинально змінюватися залежно від удосконалення програмного забезпечення; віртуальна реальність – оптимізований, більш «природний» для можливостей людини спосіб орієнтації у світі електронної інформації, створений на основі дружнього функціонально-інтерактивного інтерфейсу; операції з компонентами віртуальної реальності потенційно цілком ідентичні операціям із реальними інструментами та предметами; робота в середовищі віртуальної реальності супроводжується ефектом легкості, швидкості, носить акцентовано ігровий характер; виникає відчуття єдності машини з користувачем, переміщення останнього у віртуальний світ: вплив віртуальних об'єктів сприймається людиною аналогічно «звичайній» реальності» [3, с. 183].

Указані нові можливості віртуальної реальності все ширше знаходять застосування у багатьох сферах суспільства, суспільних відносинах, з огляду на подальший розвиток науки, техніки та суспільства, адже «феномен віртуальності, водночас і процес віртуалізації, не просто стосуються всіх сфер суспільного життя людини, а мають велике значення в пізнанні, освоєнні і формуванні сучасного культурного простору», адже «віртуалізація змінює людський спосіб життя, створюючи натомість новий – штучний» [1, с. 125].

Формування віртуального простору та віртуальної реальності суттєво вплинуло на всі традиційні суспільні процеси та взаємовідносини, а саме: суспільно-політичні, суспільно-економічні та суспільно-соціальні. Також змінюється соціокультурне та культурне середовище кожної людини та суспільства у цілому, оскільки «нині формується новий вид культури – мережевий, виникає багато напрямів: віртуальна наука, віртуальна освіта, віртуальне мистецтво, віртуальна література тощо» [1, с. 121]. Адже «типи інформаційної культури є породженням цієї множинності та віддзеркалюють особливості різноманітних світів, як фізичних, так і віртуальних» і «саме тому ми можемо вести мову про глобальну інформаційну культуру, інформаційну культуру конкретного суспільства та про інформаційну культуру окремих підсистем, зокрема про інформаційну культуру віртуального простору» [7]. Тобто глобалізаційні процеси йдуть разом із процесами подальшого збільшення рівня віртуалізації простору, процесів та взаємовідносин на соціокультурному рівні людини, суспільства, влади. При цьому необхідно відзначати, що «віртуальна реальність як множинність породжує різноманітність реальності, світоглядних систем, «картин світу», коли «прийняття багатоваріантності шляхів розвитку суспільства та процесів, що відбуваються в ньому, підводить сучасну людину до свідомого використання віртуального простору для побудови моделей майбутнього та прогнозування» [1, с. 126].

Так, сучасні технології дають можливість відтворювати історичні віртуальні картини минулого, створювати майбутнє на основі оцифрування наявних даних, отриманих за допомогою інтерполяції та екстраполяції з використанням реконструйованих образів тогочасних споруд, предметів, людей, навколишнього середовища тощо. Прикладами цього можуть виступати віртуальні образи доісторичних тварин, людей, природних ландшафтів та їх зміни з часом та обставинами (виверження вулкану, падіння метеориту, природних катаклізмів тощо). Отже, можна говорити про те, що «віртуальна реальність дає можливість майбутньому глядачеві не тільки пасивно сприймати твори мистецтва, а й стати безпосереднім учасником створеного художником фантастичного світу», що в кінцевому підсумку створюватиме новий вид «мистецтва – віртуального, яке буде засноване на об'ємній дії на всі органи чуття людини з метою максимально повного естетичного задоволення» [8, с. 27].

Також сучасні технології розширюють можливості різного роду симуляторів, створених на базі цифрових та віртуальних технологій, які допомагають людині в набутті професійних навичок так компетентностей. Так, за словами М. Хайма, «віртуальна реальність і кіберпростір

повинні будити уяву і дати можливість подолати екзистенціальну обмеженість реальності: вийти за межі смерті, часу і тривоги; анулювати свою занедбаність і кінцевість, досягти безпеки і святості» [3, с. 183]. Дійсно, віртуальна реальність досить швидко захоплює та «втягує» у себе. Яскравим прикладом можуть стати соціальні мережі та соціальні медіа, де головними акторами виступають пересічні громадяни, де відкривається необмежене поле для втілення різних фантазій та проєктів, коли «віртуалізація зумовлює виникнення нових феноменів, різноманіття форм дозвілля і нечуване збільшення якості рекреаційних послуг, зумовлюючи розвиток культури дозвілля, зокрема й у віртуальних формах» [1, с. 126].

Наслідки такого поширення віртуальних технологій є як позитивними, так і негативними для самої людини, адже використання та застосування віртуальних технологій оголило багато проблем, які постали перед користувачами соціальних мереж та соціальних медіа. Перш за все це заміна реальності на символи, образи та «штучність», які або трохи «змінюють» її, або повністю замінюють, тим самим «спотворюють» комунікацію. Так, під час реєстрації у соціальних мережах немає жорстких вимог щодо надання правдивої інформації про користувача та змістовного наповнення його сторінки. Зараз у відкритому доступі є велика кількість фільтрів, програм, які дають можливість трансформувати реальні зображення на символи, які не є достовірною проєкцією реальності, а «отже, можна стверджувати, що віртуальній реальності притаманні відкритість, множинність, актуальність, уседозволеність, штучність, інтерактивність, образність, ілюзорність» [1, с. 126]. Як відзначає О. Прудникова, «сьогодні «бути» поступилося місцем «видаватися», поверхня замінила глибину. Люди перетворилися на картинки, існування замінило сутність і саме поступилося ілюзії. Постмодернізаційні процеси посилюються віртуалізацією культури. Звільнення людини від соціального примусу, помножене на позбавлення фізичної тілесності, довершило перетворення індивіда на зображення. У віртуальності зникає людське фізіологічне (біологічне) тіло та з'являється тіло віртуальне, яке людина наділяє довільними ознаками, нівелюючи природні характеристики статі, раси, національності, зовнішності тощо» [7]. Тобто рівень ідентичності комунікації у віртуальному просторі (соціальних мереж та соціальних медіа) із комунікацією на фізичному рівні залежить від морально-етичного виховання та культури комунікантів, адже віртуальні комунікації не завжди дають можливість споглядати за вербальною та невербальною поведінкою співрозмовника в реальному часі (у режимі онлайн) та за умови невикористання програм віртуалізації, коли «процес розвитку глобальних комп'ютерних мереж, переведення у кіберпростір людської діяльності та в кінцевому підсумку підміна соціальної реальності віртуальною», де «під віртуальною реальністю» розуміється «організований простір симулякрів» – особливих об'єктів, «відчужених знаків», які на відміну від знаків-копій фіксують несхожість із референтною реальністю» [8, с. 28].

Окрім того, сучасні технології дають можливість створювати не лише віртуальний відеобраз людини, а й завдяки штучному інтелекту давати можливість вести діалог. Отже, як відзначає О. Прудникова, «інформаційна культура віртуального простору за своєю природою є, умовно кажучи, і реальною, і нереальною одночасно: суб'єкти цього простору фізично існують, але їх продовження у віртуальному світі (як і вони самі) є штучними», а «тому важливо, щоб людина чітко відрізняла реальне від віртуального, розуміла наслідки своїх дій та не переносила «закони» віртуального світу на світ фізичний» [7]. А тому «інформаційна культура віртуального світу, з нашої точки зору, повинна базуватися на морально-етичних константах, які характеризують людину як особистість й які знаходять свій прояв у будь-яких вимірах віртуального простору» [7], що залежить від соціокультурного простору, в якому знаходиться людина, а також залежить від її рівня особистої та суспільної культури.

Отже, можна говорити про те, що завдяки інформаційно-комунікаційним та цифровим технологіям за подальших глобалізаційних процесів здійснюється формування нового простору – віртуального з новими соціокультурною основою, морально-етичними нормами, структурою цінностей та культурою, життєвим світом та людським буттям, а тому «сучасна людина існує як у світі фізичному, так і в глобальному електронному віртуальному просторі у формі аватарів або

облікових записів», коли «під впливом електронних віртуальних реальностей, що є у цьому віртуальному просторі, відбувається формування віртуального суспільства», а «це тягне за собою радикальну зміну поглядів на світ, формування віртуального світогляду, що базується на поліонтичній парадигмі і принципах навігації в абстрактних ландшафтах інформації та знань» [5, с. 20].

**Висновки.** Підсумовуючи розгляд впливу на культуру інформаційного суспільства такого феномену, як віртуальна реальність, необхідно відзначити таке. Сучасний розвиток суспільства в умовах глобального цифрового мультикультурного світу все більше переходить у віртуальний простір. На основі цього відбувається трансформація, глобалізація, певна уніфікація та стандартизація людського буття і соціокультурного простору. Це стосується не лише окремих людей, а й суспільства і держав у цілому. Отже, сучасними акторами у глобальному віртуальному просторі стають практично всі ті, хто є комунікантами у соціальних мережах та соціальних медіа. Сьогодні для все більшої кількості людей віртуальний простір та віртуальна реальність стають важливішими і більш значущими, ніж фізичний (реальний) простір та фізична реальність. Особливостями соціальних мереж є те, що там можна знайти однодумців з усього світу і спілкуватися лише з ними. Але при цьому втрачається такий важливий суспільно-політичний аспект, як аргументативний діалог на рівні всього суспільства для вироблення консенсусного рішення глобальних проблем, що постають перед людством. Указане зводить нанівець традиційні політичні дебати та традиційний суспільно-політичний діалог. Окрім того, рівень ідентичності комунікації у віртуальному просторі (соціальних мережах та соціальних медіа) залежить від морально-етичного виховання та культури комунікантів, адже віртуальні комунікації не завжди дають можливість споглядати за вербальною та невербальною поведінкою співрозмовника в реальному часі (онлайн), а також не дають гарантії, що комунікація ведеться з фізичними комунікантами, а не їхніми образами (віртуальними симулякрами). Окрім того, повне відкриття свого особистого життя на сторінках соціальних мереж робить людину дуже вразливою перед булінгом, кіберзлочинами та злочинами. Отже, феномен «віртуальної реальності» потребує сучасного підходу до визначення і дотримання «правил гри» разом із відповідальністю усіх акторів, які є комунікантами у соціальних мережах та соціальних медіа. Ці «правила гри» повинні базуватися на загальнолюдських морально-етичних нормах, цінностях та культурі.

З огляду на те, що формування віртуального простору та реальності ще не закінчено і продовжуватиметься далі разом із розвитком суспільства, науки, техніки та технологій, тому питання впливу на культуру інформаційного суспільства такого феномену, як віртуальна реальність, потребує подальших розвідок.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Волинець В.О. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності. *Культура України*. 2016. Вип. 52. С. 120–128.
2. Волинець В.О. До проблеми культурологічного вивчення віртуальної реальності. *Студії молодих учених. Культура і сучасність*. 2016. № 1. С. 127–132.
3. Иванов А.Е. Виртуальная реальность. История философии. Энциклопедия. Минск, 2002. С. 183–186.
4. Многоликая глобализация / под ред. П. Бергера и С. Хантингтона ; пер. с англ. В.В. Сапова ; под ред. М.М. Лебедевой. Москва : Аспект Пресс, 2004. 379 с.
5. Муртазина М.Ш. Виртуальная культура как феномен глобализации: философско-культурологическое осмысление : автореф. дис. ... к-та ф.-х. наук : 09.00.13. Чита, 2012. 27 с.
6. Носов Н.А. Виртуальная реальность. *Вопросы философии*. 1999. № 10. С. 152–164.
7. Прудникова О.В. Інформаційна культура віртуального простору: філософська рефлексія. *Вісник ХНПУ імені Г.С. Сковороди. Філософія*. 2019. С. 136–147.
8. Сашук Г.М. Віртуалізація реальності як феномен культури сучасного інформаційного суспільства. *S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe*. 2019. № 10(2019). С. 22–29. URL: <http://space.onua.edu.ua/index.php/space/article/view/131>.
9. Шмиголь М.Ф., Юшкевич Ю.С. Віртуальна реальність як феномен інформаційного суспільства: світоглядний аспект. *Гілея: науковий вісник*. 2019. Вип. 142(2). С. 212–215. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/gileya\\_2019\\_142%282%29\\_\\_44](http://nbuv.gov.ua/UJRN/gileya_2019_142%282%29__44).

## REFERENCES

1. Volynets V.O. Virtualna realnist u sotsiokulturnomu prostori suchasnosti. [Virtual reality in the social and cultural space of participation]. *Kultura Ukrainy*. Vyp. 52. 2016. S. 120-128. [in Ukrainian].
2. Volynets V.O. Do problemy kulturolohichnoho vyvchennia virtualnoi realnosti. [Before the problem of cultural studies of virtual reality]. *Studii molodykh uchenykh : Kultura i suchasnist* № 1, 2016, S. 127-132. [in Ukrainian].
3. Ivanov A.E. Virtualnaya realnost. Istoriya filosofii. [A virtual reality. History of philosophy]. Entsiklopediya. Minsk, 2002, pp. 183-186. [in Russian].
4. Mnogolikaya globalizatsiya. [The many faces of globalization]. Moskva: Aspekt Press, 2004. 379 s. [in Russian].
5. Murtazina M.Sh. Virtualnaya kultura kak fenomen globalizatsii: filosofsko-kulturologicheskoe osmyslenie [Virtual culture as a phenomenon of globalization: philosophical and cultural understanding]. avtoref. dis. na soiskanie uchenoy stepeni k-ta f-h nauk : 09.00.13. Chita, 2012, 27 s. [in Russian].
6. Nosov N.A. Virtualnaya realnost. [A virtual reality]. *Voprosy filosofii*. 1999. # 10. S. 152–164. [in Russian].
7. Prudnykova O.V. Informatziina kultura virtualnoho prostoru: filosofska refleksiiia [Information culture of virtual space: philosophical reflection]. *Visnyk KhNPU imeni HS Skovorody «Filosofia»*, 2019. S. 136-147. [in Ukrainian].
8. Sashchuk H.M. Virtualizatsiia realnosti yak fenomen kultury suchasnoho informatziinoho suspilstva. [Virtualization of reality as a cultural phenomenon of the modern information society]. № 10 (2019): *S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe*, 2019, S. 22-29, URL : <http://space.onua.edu.ua/index.php/space/article/view/131>. [in Ukrainian].
9. Shmyhol M.F. Virtualna realnist yak fenomen informatziinoho suspilstva: svitohliadnyi aspekt [Virtual reality as a phenomenon of the information society: worldview aspect]. *Hileia: naukovyi visnyk*. 2019. Vyp. 142(2). S. 212-215. [in Ukrainian].

**Solianyk Svitlana Fedorivna**

Candidate of Philosophical Sciences,

Associate Professor at the Department of Foreign Languages and Social Sciences and Humanities  
Kyiv Institute of Intellectual Property and Law of the National University «Odesa Law Academy»

210 Kharkivske Shose str., Kyiv, Ukraine

[orcid.org/0000-0002-5183-2152](http://orcid.org/0000-0002-5183-2152)

### VIRTUAL REALITY AS A PHENOMENON OF THE CULTURE OF THE INFORMATION SOCIETY

*This article examines the impact of the phenomenon of «virtual reality» on culture in the information society. It is noted that the modern development of science and technology has contributed to the emergence and spread of new phenomena, such as virtual space and virtual reality, the level of which has grown rapidly in the context of global digital multiculturalism. Today, for more and more people, virtual space and virtual reality are becoming more important and meaningful than physical (real) space and physical reality. This applies not only to individuals but also to society and states as a whole. It is also emphasized that modern actors in the global virtual space are almost all those who are communicators in social networks and social media and have appropriate access to the Internet. The structure and hierarchy of social networks are quite extensive, so you can find like-minded people from all over the world and communicate only with them. This nullifies traditional political debates and traditional socio-political dialogue. After all, such an important socio-social political aspect as the argumentative dialogue at the level of the whole society to work out a consensual solution to the global problems facing humanity is lost. In addition, the level of identity and identification of communications in cyberspace (social networks and social media) depends on the moral and ethical education and culture of communicators, because the main problem of virtual communications is the inability to observe verbal and nonverbal behavior in real time (online), as well as the lack of guarantees that communication is with physical communicators, and not with their images and/or virtual objects (virtual simulacra). Also, modern technology has created such programs when machines (bots) communicate on behalf of humans. In addition, exposing one's personal life (sometimes not real and true enough) on social media makes a person very vulnerable to cybercrime and crime. In addition, exposing one's personal life (sometimes not real and true enough) on social media makes a person very vulnerable to cybercrime and crime. In this case, these «rules of the game» should be based on universal moral and ethical norms, values, cultural norms, and so on.*

**Key words:** *information society, globalization, multiculturalism, virtual space, virtual reality, virtual objects, sociocultural space, culture, virtual culture, human existence, communicators, simulacra, symbols.*